

Duplo ii: inovação e interdisciplinaridade

ANDREIA FILIPA ARMÉNIO DIAS

Portugal, professora do ensino básico Escola Ave-Maria, 2º ciclo; mediadora cultural em serviços educativos de Museus: Centro de Arte Moderna da Fundação Calouste Gulbenkian; Museu Colecção Berardo; Museu da Electricidade, da Fundação EDP. Licenciatura em Artes Plásticas — Pintura pela Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa.

Artigo completo submetido a 2 de Maio e aprovado a 10 de junho de 2013.

Resumo: Duplo ii incide na inovação e na interdisciplinaridade como ferramentas imprescindíveis na abordagem aos projectos a desenvolver com os alunos, na gestão de conteúdos aquisição de conhecimentos — na criação da sua própria cultura. Apresenta ideias desenvolvidas com o 2º ciclo do ensino básico que resultaram na criação de produtos artísticos, que estimulam a imaginação e desenvolvem a criatividade.

Palavras chave:

inovação / interdisciplinaridade / criatividade / imaginação / concretização.

Title: *Double ii: innovation and interdisciplinarity*

Abstract: *Double ii focuses on innovation and interdisciplinarity as essential tools to the approach of projects with students, in the management of content and knowledge acquisition — the creation of their own culture. Presents ideas developed with the 2nd cycle of basic education that resulted in the creation of artistic products that stimulate their imagination and develop their creativity.*

Keywords: *innovation/ interdisciplinarity / creativity / imagination / achievement.*

Introdução

Dos vários projetos em mãos a desenvolver no presente ano letivo foi feita uma seleção dos considerados mais significativos e pertinentes de apresentar no contexto do requerido.

Pretende-se apresentar um conjunto de ideias que se salientam pelo seu carácter inovador e por aplicarem a noção de interdisciplinaridade num percurso de exploração da educação artística e das aprendizagens obtidas pela via das artes motivando os alunos na procura de uma expressão individual.

Abordaram-se múltiplas áreas do saber, introduzindo conteúdos programáticos diversificados e de várias disciplinas, bem como a ligação ao trabalho de artistas



Figura 1. Livro "Os Meus monstros."
Fonte: própria.

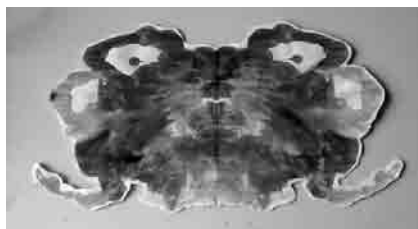


Figura 2. Trabalhos de alunos: Borrões de tinta. Fonte: própria.

plásticos, e literários, nacionais, escolhidos de acordo com os conteúdos e objetivos a trabalhar. Além desta procura de aumentar aquilo que pode ser chamado de literacia visual dos alunos procurou-se ainda oferecer experimentações de técnicas e materiais diversificados de modo a enriquecer os seus conhecimentos técnicos e potenciá-los com ferramentas de realização plástica, de pensamento artístico e de literacia visual.

O tema base inerente a esta pesquisa foi o *Criar Laços*, escolhido para trabalhar este ano pela escola, de onde acabaram por surgir vários projetos interdisciplinares.

Segue-se uma abordagem de três projetos selecionados por apresentarem soluções diversificadas de exercícios possíveis de realizar em contexto escolar e que fomentam de uma forma adequada e apetecível a relação com as artes plásticas, com metodologias e técnicas próprias numa apropriação generalista de temas do quotidiano dos nossos alunos, e um quarto projecto inserido num contexto de semana das artes que se destaca dos enquadramentos habituais, afirmando-se pela sua inovação no contexto de escola.

1. Monstros fofos

Neste fim de século, os monstros proliferam: vemo-los por todos os lados, no cinema, na banda desenhada, em gadgets e brinquedos, livros e exposições de pintura, no teatro e na dança. Invadem o planeta, tornando-se familiares. Cessarão muito em breve de nos parecer monstruosos e ser-nos-ão até simpáticos, como já acontece a tantos extraterrestres das séries de televisão.

— José Gil, *Monstros*

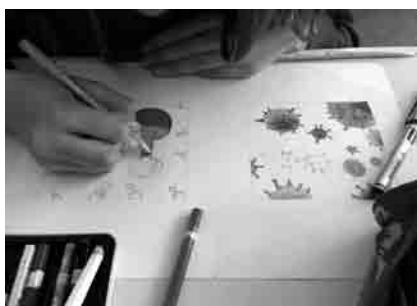
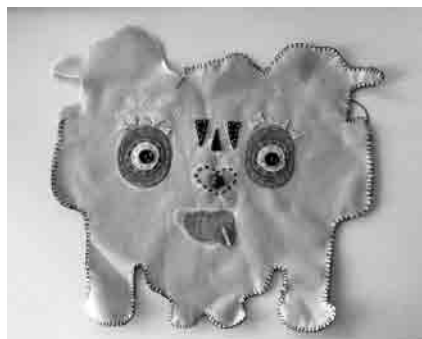


Figura 3. Trabalhos dos alunos: borrão, estudo de forma e cor, peças em feltro já cortadas e cosidas, monstro em feltro já enchido e finalizado. Fonte: própria.

Figura 4. Trabalhos dos alunos: borrão, estudo de forma e cor, peças em feltro já cortadas e cosidas, monstro em feltro já enchido e finalizado. Fonte: própria.

Figura 5. Trabalhos dos alunos: monstro em feltro. Fonte: própria.

Figura 6. Trabalhos dos alunos: desenhos a lápis de cor. Fonte: própria.

O que faz do monstro um atrator da imaginação é um assunto estudado sob o prisma de múltiplas e diferentes interpretações das quais podemos referir Descartes e Santo Agostinho, analisadas pelo autor José Gil, entre tantos outros.

É uma fonteira entre o conhecido e o desconhecido, entre o palpável e o imaginável. O monstro é uma barreira sempre pensada e questionada que habita na periferia do ser humano e que nos ajuda a enquadrar a nossa própria perspetiva de humanidade.

Um território fértil e instável de contornos curiosos em que a imaginação se pode instalar e expandir. O desconhecido, ou o pouco habitual, foi sempre, historicamente, classificado como monstruoso — raças humanas desconhecidas e que quando se descobrem não se enquadram nos parâmetros do habitual e seres animais e vegetais que por serem desconhecidos ou apresentarem características que não se enquadram dos parâmetros da normalidade, também elas diferentes do esperado e do habitual. Estas novidades e diferenças foram comumente apelidadas de monstruosidades logo entrando no nosso campo de análise.

Mas os monstros atualmente estão por todo o lado, ajudam-nos a lidar connosco próprios e com os nossos medos, ajudam-nos a sermos melhores humanos, brincam connosco e com os nossos filhos. São imensas as séries televisivas em que aparecem e inúmeros os filmes em que já os vimos. Co-habitam as nossas vidas e enchem-nos a imaginação.

Com base nesta última premissa surge a ideia de trabalhar o tema *Monstros* com duas turmas de 6º ano do 2º ciclo do ensino básico. Primeiro reuniram-se as professoras, debateram--se ideias e formas de abordar o tema, elegeram-se estratégias e delinearam-se metodologias, depois foi abordada a temática com os alunos e lançado o desafio.

Este projeto interdisciplinar cruza as disciplinas de Educação Visual e Educação Tecnológica. Em Educação Visual foi abordado o conteúdo do tema *Monstros*, leu-se o excerto de texto em cima apresentado, do livro “Monstros” de José Gil, e na conversa que se iniciou com esse ponto de partida foram lançadas algumas perguntas:

O que são monstros?

O que entendemos por monstros?

Como são?

De que cor são?

Que formas têm?

São bons ou maus?

Onde habitam?

As ideias dos alunos foram surpreendentes, claras e engraçadas. Surgiram desde os minotauros ao monstro do lago Ness, extraterrestres e quimeras, seres com muitos olhos ou só com um, muitas pernas ou nenhuma, cheios de cor ou invisíveis.

Com base nas respostas dadas e nas conclusões a que se chegou decidiu-se que este projecto se chamaria *Monstros Fofos*.

Mostrou-se de seguida o livro “Os meus Monstros”, orientado pela artista Alice Geirinhas, que convidou vários artistas plásticos portugueses contemporâneos a criar monstros com distintas personalidades, características e feitios, e a ilustrar estas criações (Figura 1).

A abordagem seguinte prendeu-se com a técnica e a forma. Para facilitar e agilizar estas decisões foi introduzida a técnica de composição que nasce do uso de borrões de tinta e que vem herdada dos pintores surrealistas. Cada aluno colocou várias cores de guache numa folha branca de papel de desenho e dobrando esta ao meio obteve o seu borrão, a sua forma compositiva inicial. Esse borrão foi depois transformado num monstro, onde entraram as suas ideias sobre o tema (Figura 2). O novo desenho do monstro é passado para uma nova folha branca e feito um estudo de cor, que pode ter ou não, como referência, as cores iniciais do borrão.

Após a conclusão do estudo dos monstros os trabalhos foram encaminhados para a disciplina de Educação Tecnológica. Aqui realizaram-se moldes à escala já a construir. Os moldes de papel pardo são transformados em recortes de feltro colorido onde as cores dos estudos assumem as cores dos tecidos recortados e cosidos.

Depois de montadas às várias peças de cada face, frente e costas, dos monstros, estas são unidas e o objeto pode ser então enchido para se tornar tridimensional — um monstro fofo e bem animado (Figuras 3 a 5).

2. Azulejos ao Quadrado

Da consciência da vantagem do cruzamento disciplinar na aprendizagem e na consolidação dos conhecimentos dos conteúdos abordados, por parte dos alunos, nasceu a ideia deste projeto. Pegando no tema escola do atual ano letivo — *Criar Laços*, decidiu-se criar efetivamente laços entre professoras e disciplinas num projeto transversal a várias áreas de desenvolvimento. Cruzaram-se as disciplinas de Língua Portuguesa, História e Geografia de Portugal, Ciências da Natureza, Matemática e Educação Visual, num objetivo comum: ensinar o que foi, o que é, e o que pode ser o azulejo, num projeto criativo, inovador e transdisciplinar que envolve os alunos em várias áreas do saber em simultâneo.

Destinou-se a duas turmas do 5º ano do 2º ciclo do ensino básico e iniciou-se com uma visita ao Museu Nacional do Azulejo. Dentro de cada disciplina foi

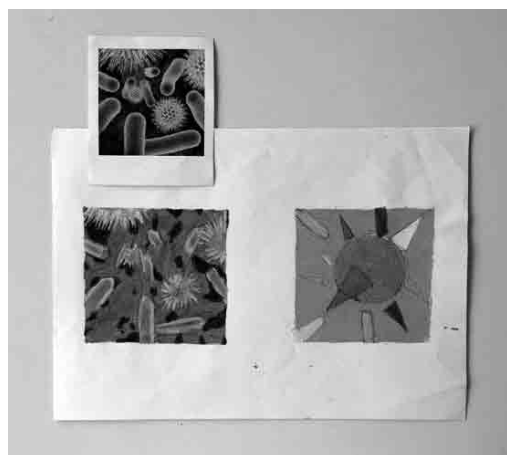


Figura 7. Trabalhos dos alunos: desenhos a lápis de cor. Fonte: própria.

Figura 8. Trabalhos dos alunos: desenhos a guache. Fonte: própria.

Figura 9. Trabalhos dos alunos: passagem do desenho, através do picotado, com boneca de carvão, para o azulejo. Fonte: própria.

abordado o conteúdo correspondente: em Língua Portuguesa, foi apresentada a explicação da influência do árabe na nossa língua e da origem etimológica da palavra Azulejo; em História e Geografia de Portugal, feito o enquadramento do azulejo como um testemunho da presença muçulmana no nosso país e uma breve abordagem da sua presença e influência até ao século XXI, na Matemática, exploraram-se as unidades de área e construção e ilustração do decímetro quadrado em malha quadrangular; nas Ciências da Natureza, foi feita a introdução ao mundo dos microrganismos, elementos a serem depois possíveis de exploração gráfica e plástica; em Educação Visual, foi feita a simplificação visual dos microrganismos em esquemas geometrizarantes próximos do domínio da abstração, desenho e pintura destas composições visuais resultantes dos processos de simplificação, com diferentes materiais e técnicas, pintura em azulejo com a técnica da faiança e tintas vidradas e a criação de um painel de azulejos. Cada aluno transformou a sua pequena pintura num real azulejo. Após a cozedura dos azulejos em forno próprio, será montado um painel composto por todos os trabalhos.

2.1.Fases do projeto na Disciplina de Educação Visual

Fases do projeto na Disciplina de Educação Visual:

- Desenho dos microrganismos com lápis de cor — reais e simplificados (Figura 6 e 7).
- Desenho dos microrganismos simplificados com guache (Figura 8).
- Passagem dos desenhos para os azulejos (Figura 9).
- Pintura dos azulejos (Figura 10).

3. Isometrias, Padrões e outras Construções

Projeto interdisciplinar, a desenvolver com duas turmas do 6ºano do 2ºciclo do ensino básico, que cruza as disciplinas de Matemática e Educação Visual numa visão conjunta que pretende potenciar os conhecimentos do campo da matemática aliando-a às artes plásticas. Isometrias e padrões são parte de um todo e podem funcionar em conjunto apesar de serem dadas separadamente nestas duas disciplinas aparentemente tão distintas.

Dentro de cada disciplina foi abordado o conteúdo correspondente: na Matemática, foram explorados os polígonos regulares e irregulares e a questão das isometrias; foram feitas escolhas estética, desenho e recorte de polígonos, regulares ou irregulares, de diversos tamanhos, em placas de *k-line*; em Educação Visual, fez-se a exploração e construção de padrões, a aplicação de padrões aos polígonos cortados nas placas de *k-line* e a pintura dos mesmos com tintas

acrílicas, será ainda feita a montagem das diferentes peças numa escultura articulada que terá como ponto de partida a interpretação de uma obra escultórica de António Areal.

Após realizados os seus desenhos de padrões contactaram com alguns exemplos da obra de António Areal (Figura 12), promovendo o contacto com a obra de arte como motor de criação, e lançou-se o desafio de transformarem os polígonos já definidos e recortados em Matemática, numa escultura dinâmica e articulável, revestida de padrões.

3.1. Fases do projeto na Disciplina de Educação Visual

Fases do projeto na Disciplina de Educação Visual:

- Desenhos de padrões (Figura 11).
- Pintura dos polígonos (Figura 13).

4. Imagens Vivas

Projeto que decorreu no ano letivo passado no contexto da semana das artes e que foi feito um conjunto entre a disciplina de Educação Visual e um elemento exterior com formação específica em fotografia e cinema de animação, que acedeu ao nosso convite vindo representar a equipa do serviço educativo do CAM da Fundação Calouste Gulbenkian na nossa escola. Foi construído, pelos alunos, num só dia, por cada turma, do 6º ano do 2º ciclo do ensino básico, um pequeno vídeo de animação com história, cenários e personagens: *Operação Macaco Listado e Inacreditável Susto*.

Com esta iniciativa pretendeu-se desenvolver a aplicação da imaginação e do pensamento criativo num estímulo diferente do habitual em contexto de sala de aula propiciando aos alunos uma experiência com características únicas e oferecendo-lhes novas ferramentas de trabalho numa área diferente daquela a que estão habituados no âmbito da disciplina de Educação Visual. Pretendia-se uma atividade dinâmica, rica em conteúdos e experimentações, de aplicação rápida, uma vez que só dispúnhamos de 6h por cada turma.

Antes de começarmos a parte prática da proposta fez-se uma breve introdução ao universo do cinema de animação e visualizaram-se alguns filmes, para contextualizar a atividade. Começou-se depois por construir a história lançando algumas técnicas de escrita criativa, fazendo surgir cenários, personagens e enredos. De seguida montou-se a narrativa e construíram-se os cenários e as personagens que os iriam habitar, com desenhos, recortes e colagens em suportes de cartolinas coloridas. A fase que se seguiu foi a composição dos *frames* a fotografar para a posterior montagem vídeo. Um trabalho de animação em *stop*



Figura 10. Trabalhos dos alunos: pintura do azulejo. Fonte: própria.

Figura 11. Trabalhos dos alunos: padrões desenhados a lápis de cor. Fonte: própria.

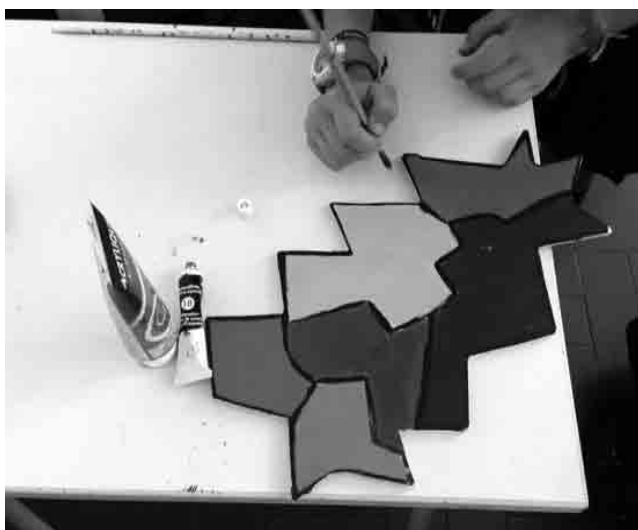
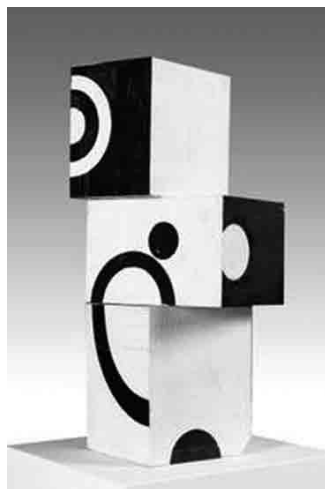


Figura 12. António Areal, *s/ título*, 1964. Tinta de óleo sobre Madeira. Centro de Arte Moderna da Fundação Calouste Gulbenkian.

Figura 13. Trabalhos dos alunos: padrões pintados a acrílico nos polígonos de *k-line*. Fonte: própria.



Figura 14 a 17. Trabalhos dos alunos: *Imagens Vivas*, desenho, recortes, colagens, animações com base em fotografia *stop motion*. Fonte: própria.

motion em que os alunos colocaram e movimentaram as suas personagens nos cenários, fotografando sequências de movimento para tornarem vivas as suas histórias (Figuras 14 a 17). Foi um trabalho muito intenso, com um ritmo rápido e marcado em que se conseguiram resultados muito interessantes e umas histórias criativas cheias de pequenas surpresas e suspenses.

Conclusão

Em propostas ricas de trabalho estão também latentes resultados ricos e é nesta dupla premissa fértil se devem lançar as sementes. O grau de empenho e entusiasmo dos alunos tem sido contagiante e contagioso. As ideias passam de umas turmas para as outras e de uns anos para os outros — 5º e 6º anos, num diálogo aceso de desafio, de conquista e de expressão. Das ideias nascem outras que rapidamente se metamorfoseiam e crescem em múltiplas direções.

Os projetos assim abordados com conceitos, com inovação e com interdisciplinaridade são de facto uma ferramenta importante no ensino da educação artística e devem ser valorizados e experimentados. Apresentam uma componente pedagógica forte e fomentam a construção de uma cultura e expressão individual mais coerente e que permite uma sedimentação dos conteúdos, uma fusão dos saberes numa trama tecida entre cultura geral e artística e onde se têm obtido resultados muito positivos, não só na qualidade do produto final como sobretudo no grau de empenho, entusiasmo e desempenho dos alunos.

Referências

- Areal, António [Consult. 2013-05-02]
 Fotografia. Disponível em URL: <http://www.cam.gulbenkian.pt/index.php?article=60672&visual=2&langId=1>
 Geirinhas, Alice, Edição de autor.
 Gil, José (2006) Relógio d'Água.

Contactar a autora:

andreiafilipa13@gmail.com